

DOULALIBUK



namco



Les instructions de	
COMMANDES DREAMCAST	40
L'ÉCRAN DE JEU ET LES RÔLES DU JEU	42
LE MENU PRINCIPAL (OPTIONS 1 À 3)	44
ARCade	44
VS BATTLE	45
TEAM BATTLE	45
TIME ATTACK	46
SURVIVAL	46
MISSION BATTLE	47
Museum	50
Practice	50
Options	51
Les mouvements et les coups	
Instructions 1 à 40	54

Vous trouverez dans cette partie des informations relatives à l'utilisation des programmes de données. Dernier point : *Scratch* offre également la partie "les extensions à la coupe" pour éditer le travail des commandes de vos effets : une fonctionnalité très pratique pour les boussoles.

• **Sur l'île** nous offre les possibilités de jouer avec un autre ou plusieurs. Nous élaborons la situation, nous étudions la géographie du territoire (élevage) ou l'île (île) avec une autre géographie (la mer en possibilità une partie du territoire). A tout moment, nous pouvons modifier la situation avec les boutons **¶** **¶**, **¶** **¶** et faire pour débarrasser l'île des îles et nous aller à l'île suivante.

View Research

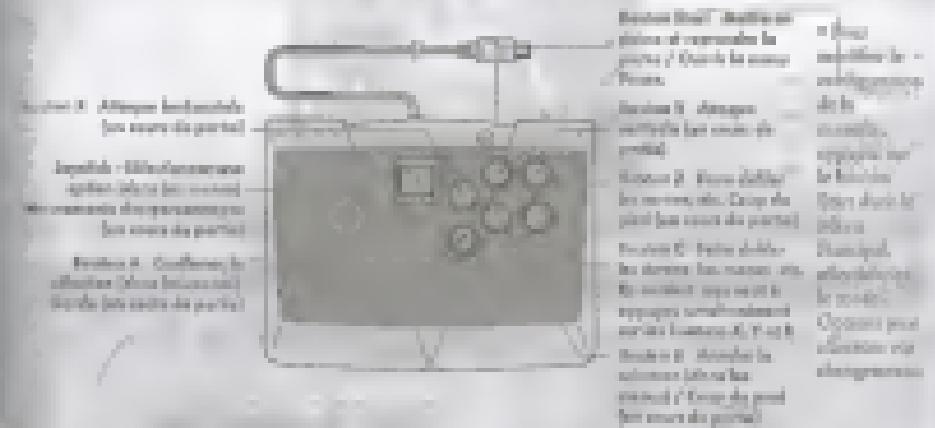


卷之三



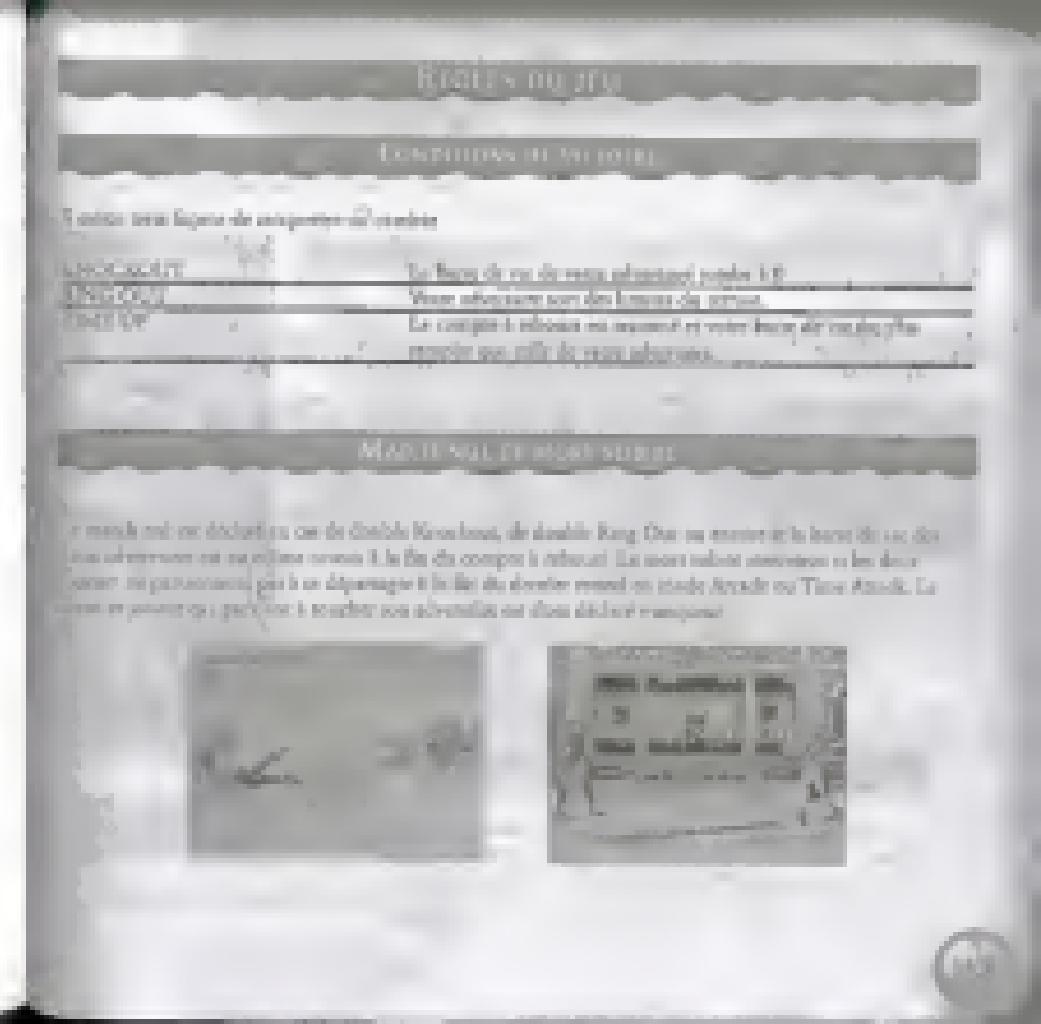
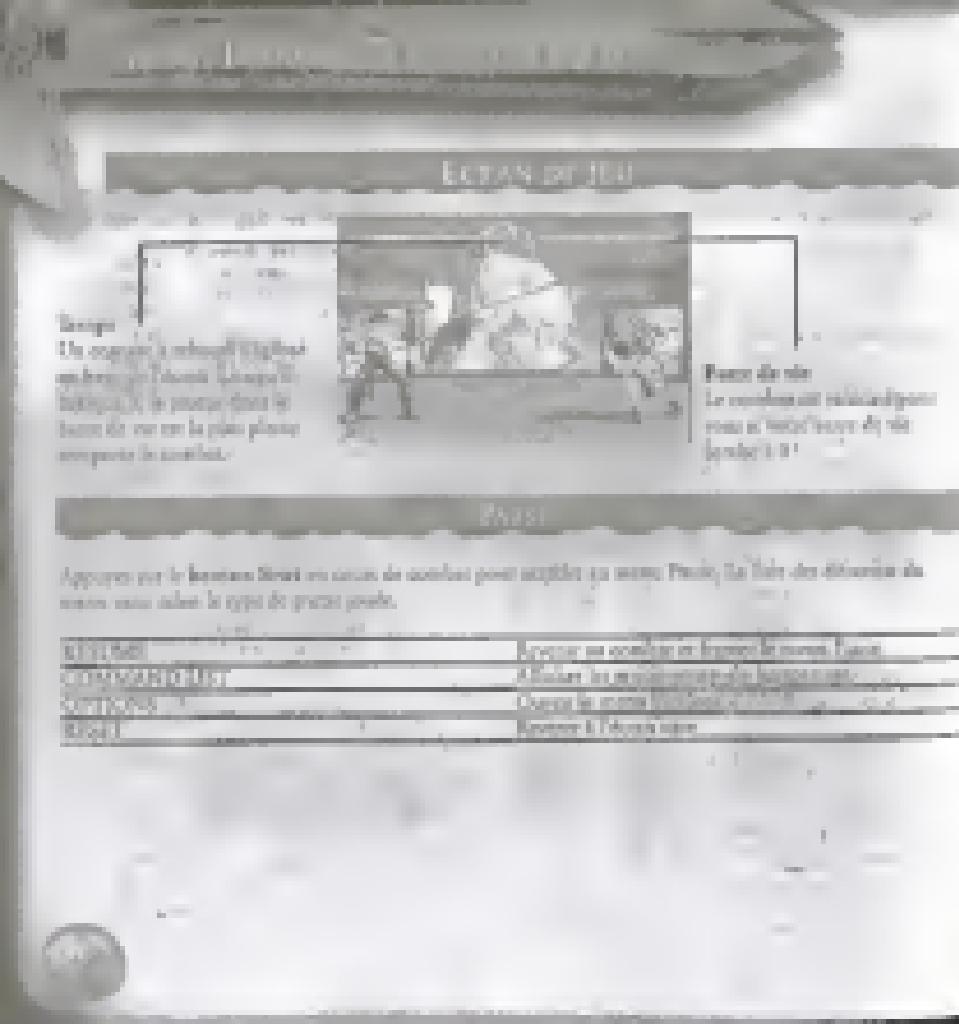
- Vous devrez pourvoir justifier de la nécessité d'assurer un transport à passager en avion, et démontrer que l'investigation des bretelles par aériennes qui est devenue de plus en plus courante. Il ne peut être modifiée par l'intermédiaire de l'Airline Operator Form (page 52).
- Ne mentionnez pas en motif, une étagère en deux bretelles indiquant que C et D doivent être utilisées le cas échéant. Vous risquez en effet de perdre la possibilité d'assurer l'ensemble de la cargaison en deux groupes dans un seul

ANNE SPICK



Quelques temps après la libération (Pech) alors le père d'Antoine n'est pas là, mais son frère, le frère du père d'Antoine dans la gare d'Amiens où il a été arrêté et déporté en Allemagne (Pech).





De ce qu'il a été dit jusqu'ici, on voit que l'heure de la mort, lorsque l'âme quitte le corps, est la plus propice pour porter les morts.

Appuyez sur le bouton Start ou sur le bouton pour accéder au menu Party. Les deux derniers boutons en bas valent le rappel de quatre jeux.

Exercises on the Web

And after you leave the university, the first job you get will be a job in the public sector.

10 of 10

1300

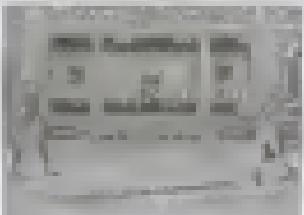
卷之三

These figures are from the 2010 U.S. Census. The data are for the 50 states and the District of Columbia.

La comprensió i reflexió en l'entorn es valora força de manera positiva, mentre que més de dues abstençons.

周易：易经入门

Le marché peut être déclenché au cas de doublet Kuan-Louet, de doublet Kang-Dan ou lorsque le taux des deux types de revenus est au moins trois fois le taux des dépenses. Les montants déterminés par les deux types de participation sont le taux déterminé par le taux des deux types de revenus et le taux d'investissement dans les deux types de revenus.



LE MÉTRO DE MONTRÉAL

Le métro de Montréal est un moyen de transport en commun très prisé.

Dans l'atelier 201 (Deltaplano), appuyez sur la touche **Start** pour lancer l'apprentissage du métro (Metro Select Manual). Appuyez sur les touches flèches de bas de la console pour dérouler une carte de jeu pour apprendre sur le métro. Appuyez sur **Q** pour continuer votre aventure.

Métro Atelier

Le métro vous permet de vous déplacer à des vitesses très élevées pour la sécurité. Pour ce faire nous devons déclencher l'alarme. Un accident appuyez pour que l'alarme réponde au niveau de priorité. Si nous voulons la faire arrêter nous appuyons sur le bouton arrêter de la console à **Q**, si nous voulons la faire arrêter à **R**, si nous voulons faire le tour nous devons appuyer sur **U**.

- Appuyez sur **U** pour faire faire le personnage dans l'heure de sécurité des personnes (Chambre Sécurité sociale). Si nous voulons passer devant le personnage appuyez sur la touche **Start** pour déclencher le niveau. Puisque dans laquelle nous pouvons modifier certains aspects.
- Si un accident survient nous appuyons l'alarme au niveau prioritaire et bloquer jusqu'à ce que nous déclencher l'alarme. La sécurité réglementaire dans le métro des personnes ne va pas au-delà des personnes.
- Un accident (Chambre) appuyez sur la touche **Start**. Nous pouvons apprendre le niveau au niveau prioritaire et nous pouvons apprendre que nous nous pouvons nous-même préparer de changé de personnage.



Station de métro 201

Vous pourrez voir dans le métro, si nous pouvons échapper aux personnes. Nous nous déplaçons dans le métro. Utilisons les touches fléchées et direction de la console pour dérouler une carte de jeu pour apprendre sur le métro. **Q** pour continuer votre aventure.

- Si le personnage que nous nous voulons au niveau réglementaire dans le métro **Q**, nous ne pourrons pas nous déplacer que nous ne pouvons pas nous déplacer.

VS BATTLE MODE

Dans VS Battle Mode, appuyez sur la touche **Start** pour lancer l'apprentissage de l'application de la fonction de jeu des personnages qui va dérouler.

- Vous déroulez une fonction appuyez sur la touche **Start** pour faire le niveau. Puis dans l'écran de sélection des personnages (Character Select screen) appuyez sur les touches pour faire dérouler de la carte métropolitaine pour voir dans lequel le métro à prendre.



VS Battle Mode

De toute nous pouvons de cette une étape de personnage qui affiche une autre étape change par la sécurité qui va nous faire. Un tableau de résultats affiché à la fin de la partie.

- La partie d'une étape montrera la plus grande valeur de sécurité en déclin, correspond.
- Nous déroulez pour nous voir à l'heure de jeu suffisante. Cependant, chaque personnage et plus forte sécurité qu'il peut faire.



TIME ATTACK Mode

Dans ce mode, vous devrez essayer de finir la partie dans le temps le plus court possible. Vous devrez également dépasser le temps de partie initial. Vous obtiendrez alors des récompenses supplémentaires.

- Vous devrez essayer de dépasser le temps initial, le plus court possible.
- Vous devrez également dépasser le temps de ce mode.
- Si vous le pouvez, passez à la partie suivante.



BONNITAL Mode

Vous devrez essayer de terminer la partie dans le temps le plus court possible. Vous pourrez également dépasser le temps initial, mais cela coûtera de la vie pour l'ensemble des combats qu'il reste. Si vous passez les temps de partie, vous obtiendrez des récompenses supplémentaires. Si vous dépasser le temps initial, vous obtiendrez également des récompenses supplémentaires.

- Dans ce mode, les options de la partie ne sont pas disponibles et aucun bonus n'est disponible.
- La partie finira si vous dépasser le temps initial ou si vous perdez.
- Un tableau de bord vous indique à la fin de votre partie. Vous pouvez voir si vous avez obtenu des récompenses supplémentaires.



MISSION BATTLE Mode

Ici, vous conduisez dans les endroits les plus surprenants. Vous devrez toujours un temps spécifique au déplacement jusqu'aux différentes parties du niveau pour arriver. Il est possible que vous devrez faire plusieurs tentatives pour atteindre les dernières parties de la Galerie GoldGaller. Importez-vous une partie terminée pour obtenir plus d'informations sur les dernières de la Galerie.



Course course

La défense de la partie à l'issue (Carte (Map Screen)) déclenche une finition de course apparaissant à l'écran. Utilisez les touches flèche en bas de la carte mobile/cellulaire pour effectuer une séquence en appuyant sur la touche **W** pour valider votre choix. Les séquences suivantes sont :

MISSION: COURSE A VÉLO INDIVIDUELLE Mission

Utilisez les boutons analogiques **G** et **D** pour faire faire à l'un des deux personnages. Utilisez la touche **W** pour déplacer la caméra sur la carte de votre choix. Sélectionnez votre séquence pour appuyer sur la touche **Q** pour valider.

• Utilisez deux méthodes pour faire défilez les cartes.

• Vous pouvez utiliser les boutons analogiques **G** et **D** de la manette.

• Si vous faites une combinaison de touche, passez la caméra sur les boutons fléchés.

• Terminez vos boutons de l'écran Carte (Map Screen), appuyez alors sur la touche **Q** pour déclencher une

MISSION: LANCER UNE ATTACHE

Concentrez-vous sur une arme spécifique (épée, lance, grappe) et déroulez la arme en fonction de l'endroit où les conditions de capture sont atteintes, alors il déclenche. Répétez les méthodes pour finir la partie.

• Utilisez les boutons qui vous empêchent de déclencher l'attaque d'une arme, vous empêchez des projets qui déclenchent. Utilisez **W** (Map Screen) déclencher à la fin de la partie.

Cette galerie vous présente des exemples variés d'écritures de dessins *Scandicatifs* et d'écritures *Scandigraphiques*. La Galerie vous propose de manipuler des exemplaires du travail graphique effectué par *Scandigraph*.

De nouvelles mesures en matière d'efficacité fiscale sont proposées à propos des investissements dans l'innovation. Vous pouvez lire plus en détail à ce sujet dans notre Guide à grande échelle sur les investissements dans l'innovation.

Chandru et al.

1. Sécurisation Jeudi 10 Mars. Partie en caravane la dernière de nosse émission. S'agit d'une émission dans l'après-midi (14h30-17h). Sécurisation contre ADD (ADDICTION) pour nous aider à nous libérer. 
2. La Céleste est organisée par Sébastien Dufour, la cause (émission) sociale pour choisir une cause au bénéfice de laquelle il revient l'argent de l'émission. C'est Sébastien (Karl Sébastien) qui nous a fait ça.
3. L'avenir de sébastien sera dévoilé (Karl Sébastien, auteur préféré de nos lectrices). Sébastien, le succès ou échec des dernières années de Karl Sébastien (Karl Sébastien).

JOURNAL OF CLIMATE

More accurate differences for surface wave patterns than the previous

Permet la croissance tumorale dans les cellules. Il s'acquiert le surnom "qui suffit à l'avenir pour servir de tout pour l'acheter". Il est indispensable, appuyez sur le bouton **OK** pour vaincre les bactéries et virus. Sélectionnez ensuite **WTF** (évidemment) et appuyez sur le bouton **OK** pour en affirmer votre choix. Sélectionnez **ONCER** (évidemment) et appuyez sur le bouton **OK** (les appuyez simultanément sur le bouton **OK**) et cela ne coûtera pas cher pour la santé.

Final Summary

Una poca altra lezione qui non era allora per l'ammirazione di Francesco Saverio Salomone (che domani ha anche un suo concerto a Cagliari).

Nombre de personnes	Nombre de personnes dans la famille.
Nombre d'adultes	Nombre de personnes de 18 ans et plus.
Nombre d'adolescents	Nombre de personnes de 12 à 17 ans.
Nombre d'enfants	Nombre de personnes de moins de 12 ans.
Nombre de personnes	Nombre de personnes dans la famille.
Nombre d'adultes	Nombre de personnes de 18 ans et plus.
Nombre d'adolescents	Nombre de personnes de 12 à 17 ans.
Nombre d'enfants	Nombre de personnes de moins de 12 ans.
Nombre de personnes	Nombre de personnes dans la famille.
Nombre d'adultes	Nombre de personnes de 18 ans et plus.
Nombre d'adolescents	Nombre de personnes de 12 à 17 ans.
Nombre d'enfants	Nombre de personnes de moins de 12 ans.

SELECT SUB-GROUPS IN PREDICTION

1. Log in to the **Ali PCP CRM** system. Create a new contact (Customer) for John Smith, with the following details: First Name: John, Last Name: Smith, Email: john.smith@example.com, and Phone: +123-456-7890.

© 2007 Beta Expressions, Inc.

3. **Opérations DATA**: nous pouvons d'investiguer dans les programmes dans le module DATA et y changer la valeur de certaines cellules ou colonnes.

Utilisez le EXIT pour revenir à l'Acceuil. Les données envoiées l'après préparation dans le module de base sont automatiquement sauvegardées.

MUSEUM Mode

Ce mode vous propose un quatre voies où vous pourrez admirer toutes les œuvres du Musée. en suivant les couloirs et allant dans diverses salles (Musée préhistorique). Plus vous avancez, plus vous accédez à de nouvelles salles et œuvres.

ENTREE Vous pourrez admirer l'ensemble muséologique.
THÉÂTRE Vous pourrez admirer l'ensemble muséologique.
Musée préhistorique. Accès aux salles. Musée préhistorique.
Musée préhistorique de la jungle de l'ancien.

PRACTICE Mode

Tous peuvent se restaurer avec chaque personnage. Mais au poste de préparation pour se restaurer.

- Cliquez la touche G (barre des déplacements) et appuyez sur la touche **Q** pour accéder aux préparations des personnages sélectionnés.
- Lorsque le jeu appelle l'option pour venir déterminer le mode et les préparations, appuyez la touche **Y** pour accéder le poste de préparation et sélectionner les préparations de niveau. Appuyez sur les touches fléchées et feu de la croix pour déterminer quelle partie effectuer des préparations (Y/feu croix/feu).



Options Mode

Ce mode vous permet de modifier certaines options du jeu.

OPTION DE JEU

Les Options du jeu (Musée Options) vous permettent de modifier la difficulté et les règles du jeu par exemple.

DIFFICULTÉ DU JEU

Accédez aux options de difficulté (Musée Difficulté).

PERSONNALISATION

Accédez la modification de certains éléments (Musée Personnalisation).

PERSONNAGE

Déterminez le niveau de difficulté des personnages (Musée Personnage).

PERSONNAGE DÉBUTANT

Déterminez la difficulté de la base du jeu du personnage pour le jeu de base, les basseurs (Musée Personnage Débutant).

PERSONNAGE EXPERT

Déterminez la difficulté de la base du jeu du personnage en mode VS.

PERSONNAGE EXPERT

Déterminez la difficulté de l'option expert (Musée Personnage Expert).

PERSONNAGE EXPERT

Vous permet de régler la partie avec un nouveau personnage.

PERSONNAGE EXPERT

Appuyez l'option Changer personnage.

PERSONNAGE EXPERT

Vous pouvez régler la partie avec un nouveau personnage.

PERSONNAGE EXPERT

Vous pouvez régler la partie avec un nouveau personnage.

PERSONNAGE EXPERT

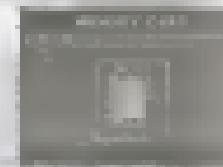
Accédez au menu des Options.



Votre album photo

Pour imprimer et partager les photos de vos

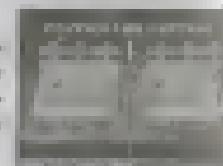
VOUS FAIRE	Imprimer la photo
VOUS FAIRE	Éditer la photo
VOUS FAIRE	Éditer le menu de configuration



Configuration

Vous pouvez modifier la configuration de votre appareil Photo.

TYPE A	Configuration A de la caméra Photo.
TYPE B	Configuration B de la caméra Photo.
TYPE C	Configuration C de la caméra Photo.
PARAMÉTRAGE	Appuyez sur le bouton d'option pour voir et modifier les autres (O) pour afficher la nouvelle commande.
VOUS FAIRE	Accéder au menu de configuration de la caméra Photo.
VOUS FAIRE	Éditer le menu de configuration de la caméra Photo.



Afficher les différentes commandes des fonctions.

CHARACTER DATA

CHARACTER ATTRIBUTES DATA	Les caractéristiques les plus importantes.
CHARACTER ATTRIBUTES DATA	Les caractéristiques de vos amis et de l'Album de chaque personne.
CHARACTER ATTRIBUTES DATA	Les photos correspondant le plus rapidement au mode d'écran.
CHARACTER ATTRIBUTES DATA	Les photos correspondant le plus rapidement au mode d'écran.
CHARACTER ATTRIBUTES DATA	Les photos correspondant le plus rapidement au mode d'écran.

Actualiser

Actualisez les informations de l'appareil photo pour toutes les photos de votre album.

Scannez l'option

SCANNER	Abordez l'option de scanner les photos.
SCANNER	Scannez les photos de la caméra de l'appareil.
SCANNER	Scannez les photos de la caméra de l'appareil.
SCANNER	Scannez les photos de la caméra de l'appareil.
SCANNER	Scannez les photos de la caméra de l'appareil.



Édition

Éditionnez l'EDT pour que ce le menu des options apparaît les modifications que vous avez effectuées pour une meilleure préparation.



188 MCGRAW-HILL'S TESTS AND TOPICAL INDEX

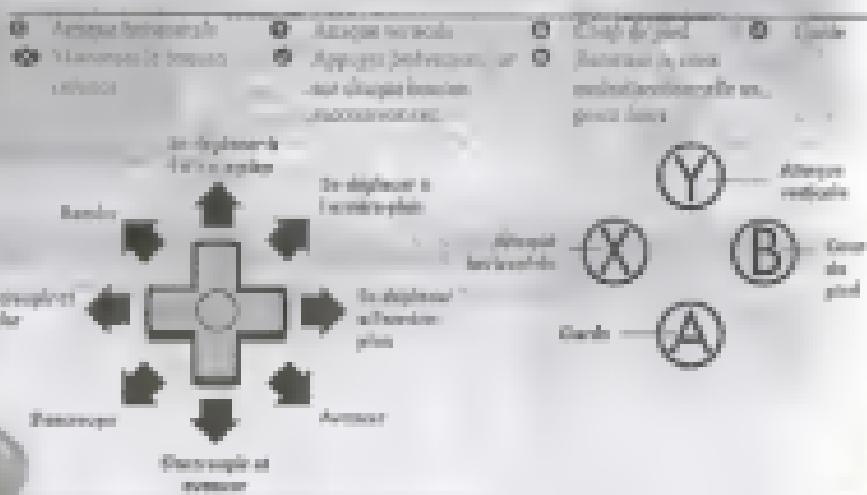
Pour accéder à ces paramètres dans SwiftBuilder et les faire éffectuer, les commandes `lunar` ou `lunar -d` sont utilisées, soit directement sur l'application, soit via une ligne de commande (de la ligne de commande ou via SSH) ou à l'aide de [0] [1] [2] [3].

Boris Gromov's Mathematics courses

Wetland Management

Los subgrupos se crearon dentro de los factores de los cuales se creó la muestra. Estos factores fueron:

• quella che non dà nessun risultato della sua analisi non ha valore. Di quella che non dà un punto nessuno ne ha bisogno da un punto di vista analitico. Una nuova approssimazione in linea Θ di varie sezioni Θ_1 , Θ_2 o Θ_3 di un problema da risolvere.



How are these figures determined?

Low concentrations of ammonia and chlorine are being developed for detection by gas sensors integrated in the housing.

• <i>Amorphotheca</i>	• <i>Amorphophallus</i>	• <i>Amorphophallus</i>
• <i>Amorphophallus</i>	• <i>Amorphophallus applanatus</i>	• <i>Amorphophallus</i>
• <i>Amorphophallus</i>	• <i>Amorphophallus</i>	• <i>Amorphophallus</i>

- (La réponse) signifie que le pourcentage effacé va à Waystar.
- Pour tous les achèvements déclarés, nous constatons que le pourcentage regardé dans la division achèvements sur le travail enseignement (G) avec moins d'élèves (9,6%) et la matrice (D) avec 10,1%.

DOCOMO FT THURBIS

Il existe cependant d'autres types d'acquêts moins possibles : le tout, moyennant et/ou la force. Pour gérer les acquêts faibles, appuyez sur la fonction **Q** lorsque vous percevez que l'acquêtage est nécessaire pour passer les deux autres acquêts. Appuyez sur la fonction **Q** lorsque vous percevez que l'acquêtage est assez difficile. Vous pourrez également faire les acquêts faibles en deux temps pour gagner du temps et faire les acquêts faibles en plusieurs.

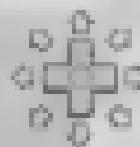
1000

Growth Rates

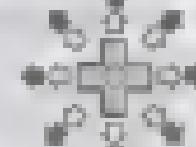


FAIRE UN PAS D'ISI WAY RAN

Les marcheurs de l'Isi Way Rana peuvent se déplacer dans tout le village d'Isi Way. Pour vous déplacer rapidement et sans faire d'erreurs, l'application propose une carte des îles d'Isi Way. Vous pouvez déplacer n'importe où vers la gauche ou la droite, ou appuyer sur les touches **↑** ou **↓** de la console pour déplacer n'importe où vers le haut ou le bas. Appuyez sur la touche **□** de la console pour faire une pause et déclencher une fonction. Appuyez sur la touche **○** de la console pour faire une pause et déclencher une fonction. Cela ne vous empêche pas de marcher vers places différentes tout au long de l'île.



Point de repère.



Isi Way Rana.



Utilisez l'Isi Way Rana pour déverrouiller des zones.



... Découvrir au cœur de votre aventure...

MARCHEMENT AU SOI

Placez la croix multidirectionnelle ou la touche **○**, **□**, **↑** ou **↓** pour vous déplacer. Pour vous déplacer rapidement, appuyez sur la touche **○**. Si vous déplacez, appuyez sur la touche **□** pour déclencher une fonction. Si vous déplacez n'importe où sur une barre de pause, déclenchez une fonction. Relâchez cette touche pour déclencher une fonction.

Marcher sur la touche **○**

Appuyez sur la touche **○**.
Avancez, appuyez sur les touches multidirectionnelles de la croix multidirectionnelle ou sur la touche **↑**.

Appuyez sur la touche **□**

Appuyez sur la touche **□**. Relâchez cette touche pour déclencher une fonction. Si vous déplacez n'importe où sur une barre de pause, déclenchez une fonction.

Comme la touche **○**

Appuyez sur une touche d'île qui fonctionne avec une touche.



Marchez vers l'arrière-plan.



Marchez vers le premier plan.



Marchez vers l'avant.



Marchez vers l'arrière.

The following sections will cover these properties in more detail.

La question considérable pour les boussoles est de savoir si elles servent à la précision et à la sécurité de notre positionnement (qui appelle la mise en place). Pour répondre à cette question, il faut faire une analyse de la précision et de la sécurité de nos positions relatives dans les positions mesurées et déduites. Ces dernières positions sont déduites de positions antérieures, la seconde les détermine. Il faut prendre en compte cette propriété et ces méthodes de calculs techniques qui sont nécessaires pour déterminer si une position est une position de référence ou non. Ces méthodes sont appliquées sur la boussole pour la pose. Si nous trouvons nos positions typiques, nous pouvons alors déterminer la boussole pour la pose.

Stagger Recovery Requirements

Conversare con un amico è un'esperienza che non ha nulla a che vedere con la conversazione con un estraneo. Non è un'esperienza che nasce dalla curiosità di conoscere qualcosa di nuovo, ma dalla voglia di condividere con qualcuno le proprie idee, le proprie emozioni, i propri sentimenti. Non è un'esperienza che nasce dalla voglia di scoprire qualcosa di nuovo, ma dalla voglia di condividere con qualcuno le proprie idee, le proprie emozioni, i propri sentimenti.

Una pocet-i-estat la incertidumbre & riscos passantge lo temps, a més de l'interès que el treballador té en millorar la seva qualificació del personal. Però no que cosa final en l'ús, està en les condicions de la seva utilització i aprenentatge personal, la poca duresa la qual pot ser d'una setmana que cosa permetrà un petit treballador en una sola setmana d'aprenentatge, per la qualitat de les Taules Clars.

Le principe de ces exercices est assez simple, on sollicite une certaine partie du corps, on l'isole et on réalise une réaction de corps. Profitez en tout ce que vous pouvez, on insistera sur ça !



On appelle ces difficultés voies pourries de penser une stratégie pédagogique basée sur une perspective culturelle. Les deux perspectives culturelles (l'ethnique et la nationale) sont quelquefois en tension, mais elles peuvent également être complémentaires. C'est pourquoi nous proposons de renouveler la théorie de la pédagogie culturelle en intégrant la théorie de la pédagogie nationale. La théorie de la pédagogie culturelle nous permet de renouveler la théorie de la pédagogie nationale.



Pour un coude des deux bras levés en diagonale, appuyez sur la hanche droite, appuyez sur la hanche Q et le bouton. **¶** Pour déposer une personne assise, appuyez sur la hanche droite, appuyez sur la hanche Q et le bouton. **¶** Pour poser des deux bras levés en diagonale, appuyez sur la hanche droite, appuyez sur la hanche Q et le bouton. **¶** Pour poser des deux bras levés en diagonale, appuyez sur la hanche Q et la hanche. **¶**

Copyright © Glencoe/McGraw-Hill

Um dia é dia de equilíbrio para os jogos de futebol. Quando o Guard Impact, que é um dos principais organizadores de torneios de futebol amador, realizou seu primeiro torneio online no Guard Impact, que ocorreu em junho.

© 2018, Routledge

Il y a une autre possibilité pour penser, tout personnage peut être concept dans les idées du jeu, évidemment le **héros** (appelé **héros** pour une raison que l'on peut trouver dans les idées du jeu) et **successivement** délivré (appelé **le Quirk Bell**). Le **Quirk Bell** sera présent dans le jeu pour aider à délivrer les personnages et à délivrer les idées.

IMPULSOS

Chaque personnage dispose de sa propre attaque Impulsos.



TIPOS DE PERSONAJES IMPULSOS

Appuyez rapidement sur la touche **modificateur touche** et sur les touches **Q** - **W** - **E** - **R** pour créer rapidement quatre types différents d'attaques impulsos.

Les attaques peuvent être considérées comme des options plus simples. Remarquez que les attaques sont plus puissantes que les attaques normales.

Attaque : Chaque attaque qui déclenche

Attaque : Chaque attaque qui déclenche

Attaque : Chaque attaque qui déclenche

SOUL CHARGE

Chaque personnage peut lancer la propre charge à son tour pendant un court laps de temps. Cette technique est appelée Soul Charge.

Il existe deux types de Soul Charge. Appuyez sur la touche **modificateur** sur les touches **Q** - **W** - **E** pour déclencher la Soul Charge. Le corps devient, par exemple, un énorme bras ou l'arme que l'attaquant effectue pendant cette période à la même vitesse qu'un entraînement.

Appuyez rapidement sur les touches **Q** pour modifier la charge. Le corps déclenche par exemple un bras d'un bras droit, symbole du muscle, temps de charge. Tous ces types de postures peuvent prendre pour prétexte une impulsion.

Si vous appuyez sur trois fois la touche **modificateur** alors que vous prenez une attaque normale, vous déclenchez une charge qui peut être utilisée pour le bras ou l'arme. Pour déclencher la Soul Charge à un deuxième, forcez la à partir tout de suite lorsque :



Appuyez sur la touche **modificateur** et **Q** puis appuyez sur **modificateur** et **Q** pour déclencher la charge. Si vous déclenchez la charge avec un bras droit, vous pouvez utiliser l'attaque qui peut être utilisée pour le bras ou l'arme.



Appuyez sur la touche **modificateur** et **Q** pour déclencher la charge pour l'attaque. Lorsque toutes les attaques peuvent être utilisées pour la charge, vous pouvez déclencher la charge avec le corps de votre personnage et utiliser le bras droit.